SNSP-ABLP-EUR

BRUTAL

Paws of Fury

INSTRUCTION BOOKLET

GAMETEK

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

LICENSED BY Nintendo

Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar daze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tieto

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

BRUTAL

Paws of Fury

English.....1

Français 18

TABLE OF CONTENTS

OVERVIEW 1
BACKGROUND 1
HOW TO PLAY BRUTAL 1
REGULAR CONTROLLER 1
FIGHTING 1
PUNCHING 1
KICKING 1
THE LEARNING SYSTEM 2
INSTANT REPLAY 2
BRUTAL FEATURES 2
INSTANT REPLAY 2
BELT SYSTEM 2
PASSWORD ENTRY/SAVE GAME 2
THE EIGHT PATHS OF WISDOM 2
CHARACTER PROFILES 3
KUNG FU BUNNY 4
TAI CHEETAH 5
KENDO COYOTE 6
RHEI RAT 7
PRINCE LEON THE LION 8
FOXY ROXY 9
IVAN BEAR 10
THE DALI LLAMA 11
TAO OF BRUTAL 12
GLOSSARY 13
TEAM BRUTAL 14

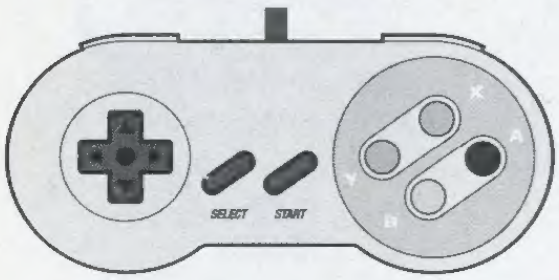
OVERVIEW

Brutal is a game of cartoon Martial Arts. The characters in Brutal each have certain traits that they embody; like all heroes, these traits are their strength and weakness.

BACKGROUND

Every four years the Dali Llama travels the world in search of the greatest warriors. He judges not only on martial prowess but how far they truly possess the "warrior spirit" -inviting them all to his peaceful island where they compete to see who is worthy to wear the belt of heaven.

HOW TO PLAY BRUTAL



REGULAR CONTROLLER

CONTROL PAD UP
= Jump Up.
CONTROL PAD DOWN
= Crouch
CONTROL PAD RIGHT
= Move to the right.
CONTROL PAD LEFT
= Move to the left,
CONTROL PAD DOWN + LEFT OR RIGHT = Block
CONTROL PAD UP + RIGHT OR LEFT = Jump right or left
BUTTON A = Medium Kick
BUTTON B = Light Kick
BUTTON X = Medium Punch
BUTTON Y = Light Punch
BUTTON LEFT = Hard Punch
BUTTON RIGHT = Hard Kick
BUTTON + AWAY FROM OPPONENT = Roundhouse
BUTTON + TOWARDS OPPONENT = Reach attack
BUTTON WHILE JUMPING
= Aerial attack

FIGHTING

Brutal is all about fighting so you had better read this section!

PUNCHING

To do a regular punch press X or Y

Y = Light punch. A jab useful for inflicting multiple blows in a short space of time.

X = Medium punch. An all around good attack. Does average damage.

LEFT = Hard punch. Delivers the most damage, but takes the longest to execute.

To do a CROUCHING punch simply press Down on the pad then repeat as above.

To do a ROUNDHOUSE punch (not all characters) press AWAY and a punch button.

KICKING

To do a kick press :

B = Light kick. A kick useful for inflicting multiple blows in a short space of time.

X = Medium kick. An all around good attack. Does average damage.

RIGHT = Hard kick. Delivers the most damage but takes the longest to execute.

To do a SWEEP simply press Down on the pad, then repeat as above. A successful sweep will throw your opponent onto their back.

To do a ROUNDHOUSE kick (not all characters), press AWAY and a kick button.

THE LEARNING SYSTEM

After you have performed particularly well, the Dali Llama will teach you a new and special move for your character. First, you will be shown how to implement the move. You then are given three tries to replicate the move. If you fail after three times, the Dali Llama grows weary of your incompetence and leaves.

INSTANT REPLAY

After each fight the game will automatically go into the INSTANT REPLAY. WHOEVER WON THE BOUT CONTROLS THE REPLAY. To skip this merely press the START button. During the instant replay the action will automatically be at a slow speed.

BRUTAL FEATURES

BELT SYSTEM

Players do not start off with all the moves available to them. They must earn their belts by defeating opponents and finally proving themselves to the Dali Llama in the dojo. With each new belt the character's extra moves are made available to him or her.

PASSWORD ENTRY/SAVE GAME

The game stores the character's information including his belt level, as well as his victories and losses. Also included is the player's name, so each password is individualized.

THE EIGHT PATHS OF WISDOM

Each character represents one of the paths of wisdom.

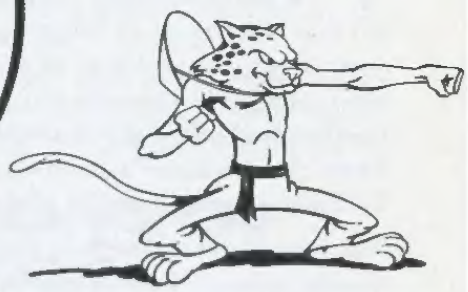
1. Right Understanding
2. Right Resolve
3. Right Speech
4. Right Action
5. Right Livelihood
6. Right Effort
7. Right Mindfulness
8. Right Meditation

The characters are:

Kung Fu Bunny
Tai Cheetah
Kendo Coyote
Foxy Roxy
Rhei Rat
Prince Leon
Jvan the Bear
The Dali Llama

Each of the characters has his own background and abilities.

CHARACTER PROFILES



KUNG FU BUNNY

Right Understanding - "To know fear is courage"

Style - Relaxed Paw

He bowed his head in contemplation. Cross-legged he looked for guidance from deep within his soul. "It is in the nature of things that all good must come from evil and all evil must come from good." He remembered what his old teacher had told him. "A white painting on a white canvas is not a painting at all." Kung Fu Bunny nodded slowly at the wisdom.

The invitation had arrived yesterday at his temple refuge. Handwritten in the Dali Llama's own hand it asked him to come and fight in the competition once again. Kung Fu Bunny was torn. He had taken his vows of nonviolence and yet the monastery was poor and badly needed the funds the competition could provide.

He gazed around at the peace of this forest retreat. Idly two butterflies meandered by oblivious to any concerns he might have. It was their nature to fly and feed, not to ponder the world. He smiled as he struck upon the answer. He would enter the competition and fight; if he won, the monastery would be safe for years. But he knew that was not why he was going; he fought because it was his nature to fight and, reluctantly, he realized he could never be free of his nature.

"A white painting is still a painting, to the painter." he said aloud and smiled.

The butterflies ignored him and flew on.

SPECIAL MOVES

Taunt:

Flash Kick:

Double Flash kick:

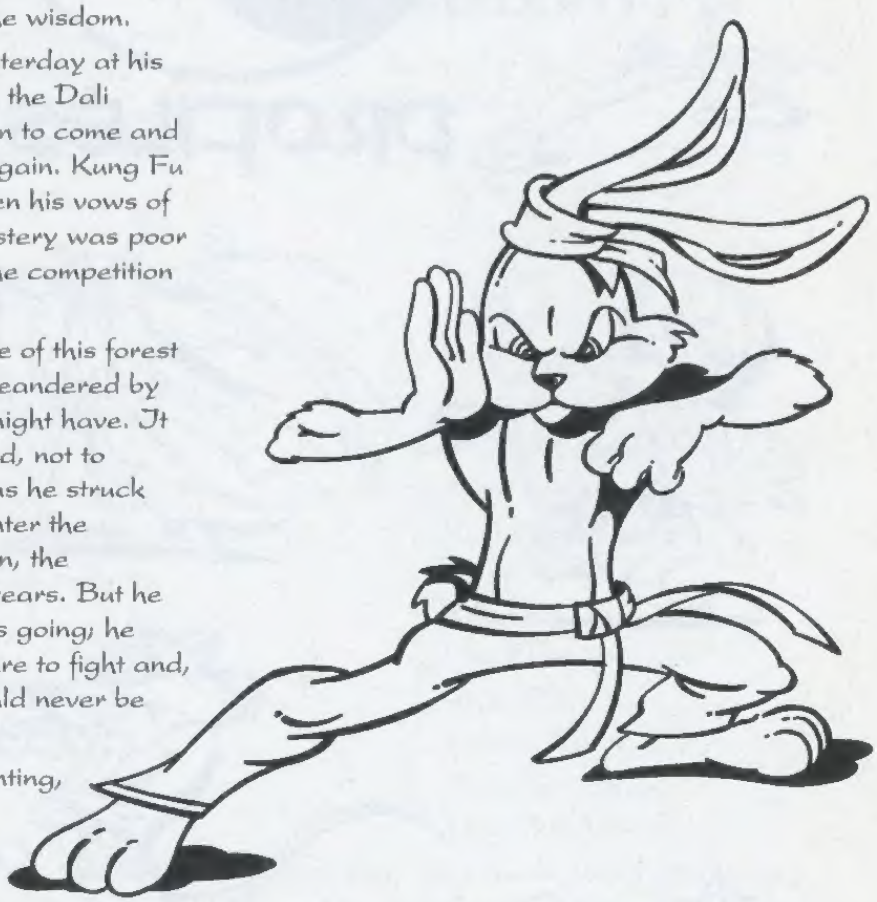
Scissors Kick

KATAS

Dance of Death:

Iron Fist:

Devil's Kiss:



WHO PLAYS KUNG FU BUNNY?

You are kind and considerate. Nothing gives you greater pleasure than seeing how you have helped another succeed. However, you have difficulty making personal decisions and keeping them. Your desire to help others comes from your desire for someone else to give your life direction.

PASSWORDS

Belt / Move -

Belt / Move -

Belt / Move -

Belt / Move -

Tai Cheetah

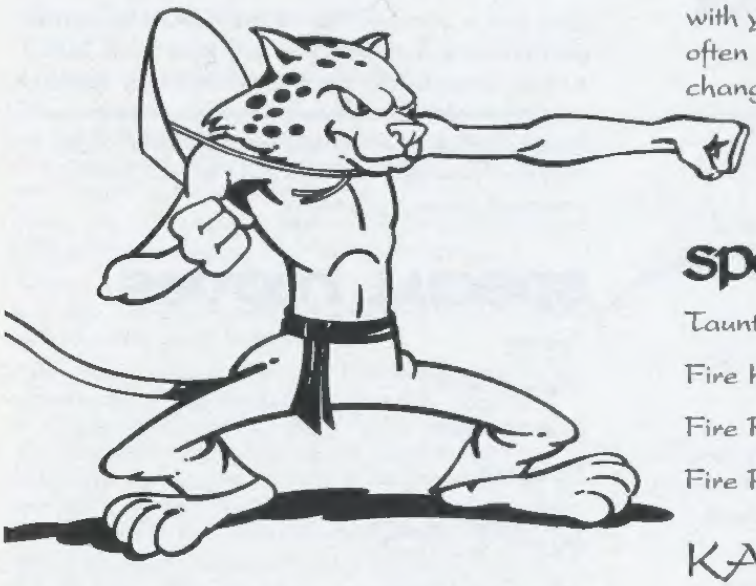
Right Mindfulness -

"To teach someone is to be responsible for them."

Style - Tai Chi Chuan

Tai Cheetah stood motionless on the lonely mountain top. His fur rose slightly as a chilly breeze stroked him. Time to begin. Slowly, he began his training kata focusing his mind on the battle to come. As he turned back and forth, his hands weaved an intricate pattern in front of him; slowly, his mind drifted as his body exercised.

So the four years had passed already. The invitation was tucked inside his belt unopened, the symbol on the front was enough to tell him what it contained. The fist of the eight-fold path of enlightenment, the sign of the Dali Llama, the competition was afoot!



He did not need to attend, he had already won life's great contest. He had succeeded at everything in life, he was spiritually rich, he had a happy family, and he was wealthy. Yes, he had won at everything he could. He lost his footing and stumbled in the middle of the kata. Except for him.

He sighed as he always did when he thought of his pupil Kendo Coyote. He had rescued him from a pride of lions and taught him all his skills and yet he had failed. While Kendo excelled in all areas of physical endeavor he never understood the spiritual side. Now Kendo was everything that Tai Cheetah stood against and yet, the two still shared a deep fellowship.

Tai Cheetah remembered well the difficulties of teaching Kendo Coyote They had sat cross-legged in the dojo with a single pillow between them.

"In softness is always strength," he had taught. "Your paw may break the thickest wood or the strongest brick, but you can never break a pillow."

Before Tai Cheetah could blink an eye, Kendo had taken his sword out, delivered a blow and sheathed it. Before him was a pillow in two pieces.

Tai Cheetah sighed once more. Although it pained him, he must go to the competition to see how his pupil was faring. He feared the worst.

Who plays Tai Cheetah?

You are devoted to those who are close to you. Yet, you are cold and unfeeling to those who you regard as enemies. Your abilities are second to none and yet, you lack the self-motivation to excel. Often you are happy with your lot and see no need to change. Too often you have seen others "succeed," only to change into an unpleasant character. Your aims are modest, but your happiness will be grand.

Special Moves

Taunt:

Fire Kick:

Fire Run:

Fire Punch:

KATAS

Divine Wind:

Fist of the North:

The Way of the Crane:

Passwords

Belt / Move -

Belt / Move -

Belt / Move -

Belt / Move -

Belt / Move -

KENDO COYOTE

Right Resolve - "J'm BACK!"

Style - Kenjutsu

THEY'RE GOOOOOOOD! Kendo held up the packet of Kendo Coyote flakes to the camera and smiled broadly. "And CUT!," the director shouted. "Great Kendo, great, really, you are

THE one, Baby!"

Kendo dropped the smile dead, ignored the director, and made his way to the dressing room. Once in there he snatched up the phone and dialed.

"Hey James? Yeah, its me Kendo, Yeah, just finished." Kendo poured himself a glass from the chilled bottle and laid back on the couch.

"Look man J want to go into movies.....Yeah, sure, but adverts can't buy me that new yacht, you know?" He absently pulled his robe on from the side of the couch, it was initialed KC.

"Whaddaya mean J'd have to fight again? Hey, J was number 1 for.....yeah WAS Ok, Ok." He gazed around the room's walls packed with trophies and medals from past tournaments, the public memory was fickle and shallow.

"Sure J'll do it; you know me, anything for a buck! Yeah, no problem, J got just the thing, Leave it to me and within a month J'll have another trophy that we can get rich off. Sure, James." Kendo hung up and stared down at his belly. It flopped over his belt like it was trying to escape. Clearly he would have to start exercising again. He walked over to the ample food tray near the couch and looked under the caviar plate. Disappointed, he moved a few other choice dishes to see if there was anything beneath them. Then a slow smile of realization came across his face as his eyes fell upon the trash can at the other side of the room. He moved over and emptied the small trash can on the floor. Sifting through the trash he came upon a small paper dart.

"Gotcha!" He shouted and unfolded the dart to reveal a fist surrounded by an eight pointed star.

He was aging and overweight but Kendo vowed to himself that he would win this tournament. Let them despair as J turn my back on their foolish rituals and beat the best, my way.

WHO PLAYS KENDO?

You are a winner. No matter what happens you know eventually you will succeed. You are undaunted by problems and any setback merely makes you seek another solution. Your confidence makes you reckless. You indulge yourself totally and never cheat yourself of any pleasure.

SPECIAL MOVES

Taunt:

Slam Punch:

Cannonball:

Spinball:

KATAS

The Five Rings:

Ki Force:

Hapkido Kata:

PASSWORDS

Belt / Move -

Belt / Move -

Belt / Move -

Belt / Move -

Belt / Move -

Rhei Rat

Right Speech - (Quote unavailable)

Style - Thai Boxing

His opponent wiped his bloody nose and the crowd roared. Rhei stood poised, waiting for his opponent's next move. A poorly aimed roundhouse came flying at him, in one move he deflected the leg and inflicted a double punch to his opponent's groin. He followed up with a lightning blow to the neck and finished him off with a mighty kick to the face. His opponent flew out of the ring and landed in the crowd unconscious and would probably need to be hospitalized. Rhei scowled at the cheers of admiration for him and left the arena.

His manager approached him as he walked back to the dressing room.

"Rhei, Rhei." He scowled, "Couldn't you just wave to the crowd once?, or maybe even smile?"

Rhei stopped in his tracks, turned, and stared hard at his manager.

"Ok, Ok, it was just a thought. Look, here's a letter; it came for you today."

Rhei took the letter and raised an eyebrow as he felt the damp glue give way to open the envelope. His manager caught the look and started to babble.

"The uh..., servants opened it by mistake, so J had them reglue it.." he stammered.

Rhei shook his head at the stupidity of the excuse. Jnvitations to the competition came with a wax seal not glue.

"Anyway, you can't go." His manager continued," You've got big money fights all through that month, sorry." His manager showed him the page of his day-timer to back up the veracity of the statement. He smiled a sympathetic smile and shut his day-timer to end the debate, such as it was.

Rhei stared at him."One of them is Silver River himself!" The manager argued.

Rhei looked at the invitation, then at the manager.

"That fight alone is worth $100,000 to us. You can't just throw that away!" The manager was getting desperate.

Rhei turned and walked away.

"Ok, Ok, J'll rebook it. Darn, J just can't argue with him!" He shook his head and followed Rhei towards the dressing room.

"Hey, Rhei, we could make up the cash by you doing that shampoo endorsement we were discussing?" He added hopefully.

The door to the dressing room slammed shut.

Who Plays Rhei?

You despise fools. You want them to be humiliated. You are the one who can stand up to the bullies and shame them. You find it difficult to make friends as they often make you cringe with their ignorance and inability. You speak very little, as you can normally answer your own questions much better than most other people. Strangely, you have found it difficult to succeed in life whereas others with less ability succeed.

Special Moves

Taunt:

KO Punch:

Frenzy Attack:

Neck Choke:

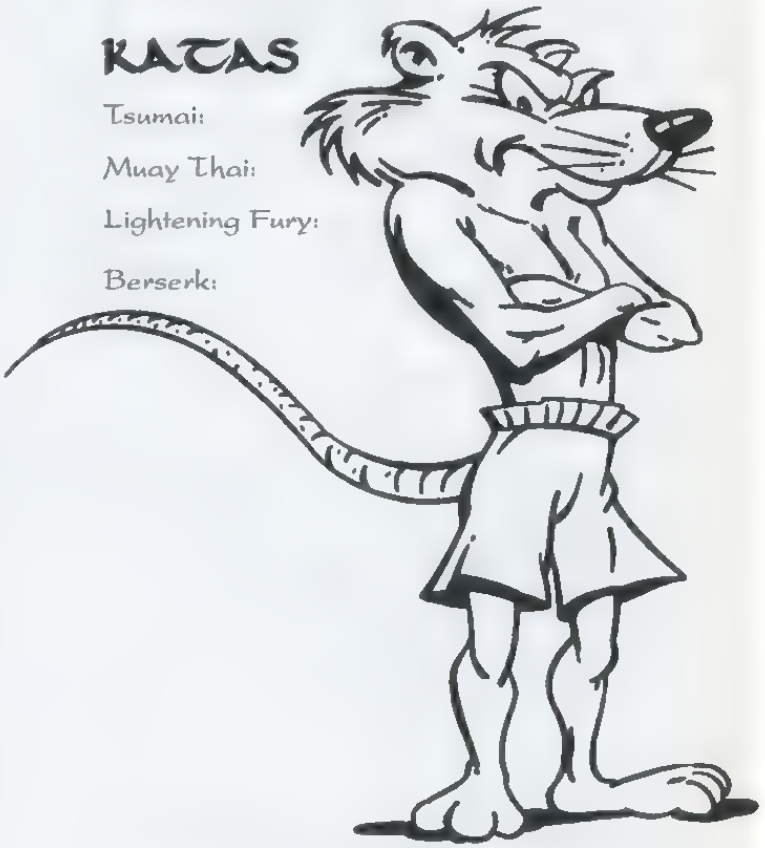
Katas

Tsumai:

Muay Thai:

Lightening Fury:

Berserk:



Passwords

Belt / Move -

Belt / Move -

Belt / Move -

PRINCE LEON THE LION

Right Effort - "I have only one judge, the world."

Style - Tan Ku (The Iron Rage)

Leon walked from the jet and waved to the crowd. A cheer rose from the people gathered and garlands of flowers were thrown in front of his footsteps. It was good to be home.

The limousine raced him to the royal palace where he was greeted by the servants. His father the king was still out hunting and would not be back for some days.

"Your highness?" A servant pushed forward a small envelope towards Leon.

He took it with a nod and opened it. After reading the invitation, he neatly folded it back into the envelope and laid it on a small table. Moving to a window he gazed out at the African plains beyond.

"You both will be there, won't you?" He spoke to himself.

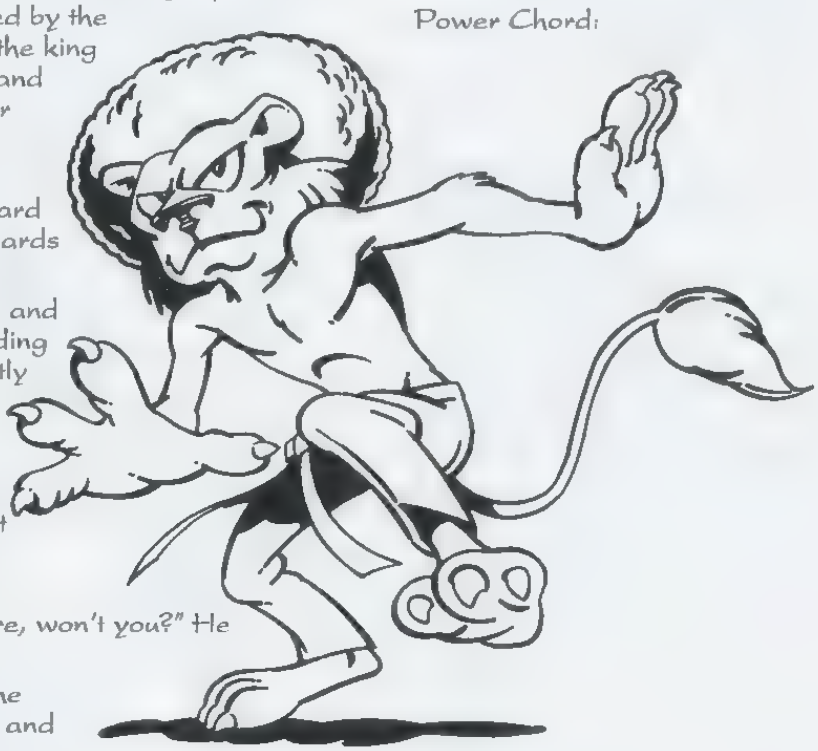
Moving to his study he opened a scrapbook and flicked through it. It was filled with clippings of his two enemies, Tai Cheetah and Kendo Coyote.

"Kendo Coyote to appear in new movie!" The headline of the New York Informer blared.

"Tai Cheetah invests in Telecommunications." The Wall Street Journal reported.

Leon pushed the book aside and stared up at the ceiling.

"I will shame you both as you shamed me." Leon vowed to himself. For honor's sake he would cross the world and fight, but for pride's sake he would win.



WHO PLAYS LEON?

You never forget a debt for right or wrong. You stop at nothing to even up the score. Your will power is indomitable; however, you find it difficult to focus on more than one thing at a time.

SPECIAL MOVES

Taunt:

Bite:

Swim Attack:

Roar:

Power Chord:

KATAS

Rage Within:

The Leon Experience:

Wild Side:

PASSWORDS

Belt / Move -

Belt / Move -

Belt / Move -

Belt / Move -

FOXY ROXY

(INDRAH PRASHMET)

Right Livelihood -

"To care for others is the greatest joy."

Style - Penjat Silat

Reaching down to the injured child Indrah's smile was genuine, even if the surroundings were not. The flashes of the camera shot away any feelings of intimacy between her and the infant. Still these were the burdens of being the President of the U.N.'s Children's Fund. How ironic she thought that not 20 years ago she too was an abandoned orphan in a U.N. hospital just like this one, her youth had only one passion, the mastery of the martial art of Penjat Silat. Her adulthood also had only one passion, to help others who had gone through the pain she had. Now, here she was, still helping people, determined with every passing day to ease the pain of another in some small way. To the world she was one of the most successful and popular bureaucrats ever, but she held a secret.

Now another four years had passed and it was time for her secret again. She would attend the competition as long as she was invited, such was her love for the great man who held it, the Dali Llama.

"Could you hold the child up Ms. Prashmet?" A reporter brought her back to reality. She smiled a broad smile and secretly thought of the time soon coming when no one would be asking her to smile, only to accept the belt of heaven.

WHO PLAYS FOXY?

You are a capricious, playful soul who loves to see joy & happiness. You are unable to take anything seriously for too long however, and you have a strong need for diversion.

SPECIAL MOVES

Taunt:

Handstand Attack:

Rolling Sweep:

Whiplash Kick:

KATAS

Kuntao Kata:

Penjat Silat Mind Throw:

Call of the Lotus:

PASSWORDS

Belt / Move -

Belt / Move -

Belt / Move -

Belt / Move -

Belt / Move -

Belt / Move -

IVAN BEAR

Right Action - "You can rest when you're dead."

Style - Soviet Military

Ivan strained against the cramped rail carriage seat. Of course the Trans Siberian Railway was not designed for comfort, but for someone of his frame, it was worse than usual. Ivan was not the sort of Russian who would bear such grievances stoically either. He was more the sort of Russian who wanted to share his discomfort with others. To this end he constantly nudged his neighbours, either waking them or causing them to wish he was smaller so they could threaten him. After a while he took to gazing out into the forests whizzing by and wishing he was out there doing something. Anything, in fact. The inactivity of the journey was made tolerable only by the thought of the action at the end. Imagine him, Ivan, invited by the greatest living martial artist to compete on his island. Ivan was not even trained in any particular martial art; of course, he had been military hand-to-hand champion for 3 years running before he had left. Then, he had taken up a job on a construction site and thought the competitive part of his life was over until the letter came. It was snuggled deeply within his pocket and every now and then he would pat it for reassurance. Ivan smiled and elbowed his neighbour in the ribs.

WHO PLAYS IVAN?

You are a down-to-earth kind of person who stands for no nonsense. Almost any problem can be overcome by a bit of common sense and hard work. You hate to sit still for any length of time and you are unable to see why some people want to do nothing all the time.

SPECIAL MOVES

Taunt:

Earthquake:

Big Belly Attack:

KATAS

Strength of the North:

Jab Al Nar:

Rage of the World:

PASSWORDS

Belt / Move -

Belt / Move -

Belt / Move -

Belt / Move -

Belt / Move -

Belt / Move -

Belt / Move -

Belt / Move -

Belt / Move -

The Dali Llama

He stood arms outstretched on the mountain top. From here he could see the ocean on all sides of the island. He breathed deep and allowed his mind to reach out.

He saw them all, one by one, making their way here to the island.

There was Kendo drinking on a cruise liner. But it would be an unwise opponent who took Kendo for a fool.

Prince Leon still running through Asia, he would get here strong after his journey. Leon seemed driven by something. Would Leon ever be rid of his rage? The llama wondered.

Tai Cheetah deep in meditation waiting for the airplane to come. Tai, the only one who truly did not care, if he won or lost.

Foxy whisked away at night in a black car to make her secret journey.

Kung Fu Bunny still training deep in the forest.

Jvan the Bear uncomfortable on the train complaining about food.
The Llama lowered his arms and waited, soon it would begin.

"Only through inner strength can come physical strength."

"Sometimes the fastest blow is the one delivered last."

You are given the code to play Dali Llama once you have completed the game on black belt or above.

Special Moves

Taunt:

Head Butt:

Smoke:

Apocalypse:

Mind of the Gods:

Passwords

Belt / Move -

Belt / Move -

Belt / Move -

Belt / Move -

Belt / Move -

Belt / Move -

Belt / Move -

Belt / Move -

Belt / Move -

Tao of Brutal

"Only through inner strength can come physical strength."

"Sometimes the fastest blow is the one delivered last."

The Mirror

When your opponent attacks is when he is weakest,

To defeat your opponent you must understand him,

To know your opponent you must become him,

By defeating your opponent you must defeat yourself,

There are no opponents.

The Fire

The warrior knows fear for he must give it,

The warrior knows strength for he needs it,

The warrior knows his body for it is his weapon,

The warrior may take a lifetime to become a master,

The warrior may lose a fight but never honor.

The Water

The free have knowledge so fear is impossible,

The free do not have strength they have laughter,

The free knows his body for it gives him joy,

The free may become so the instant he opens his eyes,

The free laugh and so the fight passes them by.

The Music

The music is all around,

Everything becomes greater with the rhythm,

Rhythm gives you form,
Form brings victory,
With form victory is no longer important.

The Wind

Can you fight the wind?

Can you see the wind?

Can you hold the wind?

Who is the wind?

Look there it is!

The Road

Where do you wish to go?

Why are you going there?

Who do you wish to be?

What do you wish to have?

Wait!

Did you get there faster?

The Master

The master does not speak of it,

The novice speaks as a master,

The master knows joy and form,

The master smiles at the world,

For him the world smiles back.

GLOSSARY OF MARTIAL ARTS TERMS

KATA *[kah tah]*:

A set sequence of moves. The student is made to repeat these moves so often that it becomes instinct. In a fight situation when a combatant is confused, he often remembers his kata.

CHI *[chee]* :

Translated as "breath". Chi is inner energy.

KI *[key]* :

Similar in many ways to Chi (see above). This is the Japanese term for that inner energy or spirit.

DOJO *[do-joh]* :

Martial arts school or training area.

OBI *[oh-bee]* :

A belt or sash worn to show the level of martial arts advancement.

DAN *[dahn]* :

Translated as "step". This is a grade system for those who have achieved black belt or above.

GI *[geeh]* :

Loose jacket and trousers used in the practice of many martial arts.

GURU *[goo-roo]* :

Wise man or teacher.

-KA *[-kah]* :

A student of a martial art. Thus, judoka is a student of judo.

DO *[dough]* :

The way of a particular art.

TEAM BRUTAL

Design Rod Humble
Art Andy Gilmour
Dave Hall
Juan Sanchez
Programming Dave Lincoln

ADDITONAL SUPPORT

Executive Producer Elizabeth Curran
Creative Direction Stephen Curran
Testing Travis Williams
Larry Pacey
Music "ppdix"
Doug Brandon
Robin Heifitz
Annoying William B. McCormick

PACKAGING/ MANUAL

Writer Rod Humble
Design Wendy Weber
Techincal Sherry Kross
John Tombley
Illustration Mark Fredrikson
Calligraphy Glen Yoshiyama

GAMETEK LIMITED WARRANTY

Gametek, warrants to the original consumer purchaser of this Gametek cartridge product that the medium on which this program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of (90) days from the date of purchase. This Gametek cartridge program is sold "as is," without express or implied warranty of any kind, and Gametek is not liable for any losses or damages of any kind resulting from use of this program. Gametek agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, as its option, free of charge, any Gametek cartridge product postage paid, with proof of date of purchase, at its Corporate Offices: Gametek UK Ltd, 5 Bath Road, Slough, Berks, SL1 3UA.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the Gametek cartridge product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect. This warranty is in lieu of all other warranties and no other representations or claims of any nature shall be binding on or obligate Gametek. Any implied warranties applicable to this Gametek cartridge product, including warranties of merchantability and fitness for a

particular purpose are limited to the ninety (90) day period described above. In no event will Gametek be liable for any special, incidental or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of the Gametek cartridge product.

Some countries do not allow limitation on the duration of an implied warranty or exclusion of limitations of incidental or consequential damages, so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. This warranty gives you specific rights, and you may also have other rights which vary state to state.

BRUTAL

Paws of Fury

Français

TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ 19
HISTOIRE 19
COMMENT JOUER À BRUTAL 19
CONTRÔLEUR STANDARD 19
COMBATTRE 19
DONNER UN COUP DE POING 19
DONNER UN COUP DE PIED 20
LE SYSTÈME D'APPRENTISSAGE 20
REPLAY INSTANTANÉ 20
CARACTÉRISTIQUES DE BRUTAL 20
REPLAY INSTANTANÉ 20
SYSTÈME DE CEINTURE 20
ENTRER UN MOT DE PASSE/SAUVEGARDER UN JEU 20
LES HUITS CHEMINS DE LA SAGESSE 21
PROFILS DES PERSONNAGES 21
KUNG FU BUNNY 22
TAI CHEETAH 23
KENDO COYOTE 24
RHEI RAT 25
PRINCE LEON THE LION 26
FOXY ROXY 27
IVAN BEAR 28
THE DALI LLAMA 29
TAO DE BRUTAL 30
GLOSSAIRE 31
L'ÉQUIPE DE BRUTAL 32

RÉSUMÉ

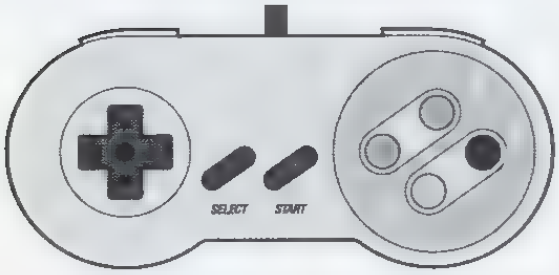
Brutal est un jeu d'arts martiaux de type dessin animé. Les personnages de Brutal ont tous des caractéristiques différentes. Comme tous les héros, ils ont leurs points forts et leurs points faibles.

HISTOIRE

Tous les quatre ans, le Dali Llama parcourt le monde à la recherche des plus grands guerriers. Il les juge non seulement à leurs prouesses en arts martiaux, mais également à leur allégeance à "l'esprit guerrier". Tous sont invités sur son île pacifique, où ils s'affrontent pour déterminer celui qui sera digne de porter la "Ceinture du Ciel" tant convoitée.

COMMENT JOUER A BRUTAL

CONTRÔLEUR STANDARD



CONTROL PAD vers le HAUT
= sauter sur place.

CONTROL PAD vers le BAS
= s'accroupir

CONTROL PAD vers la DROITE
= aller vers la droite

CONTROL PAD vers la GAUCHE
= aller vers la gauche

CONTROL PAD vers le BAS + GAUCHE ou DROITE
= bloquer

CONTROL PAD vers le HAUT + DROITE ou GAUCHE
= sauter vers la droite ou la gauche

BOUTON A Coup de pied moyen
BOUTON B Coup de pied léger
BOUTON X Coup de poing moyen
BOUTON Y Coup de poing léger
BOUTON L (GAUCHE) = coup de poing puissant
BOUTON R (DROITE) coup de pied puissant
BOUTON + ARRIÈRE PAR RAPPORT A L'ADVERSAIRE
= coup de pied circulaire
BOUTON + AVANT PAR RAPPORT A L'ADVERSAIRE = attaque rapprochée
BOUTON LORS D'UN SAUT
= attaque aérienne

COMBATTRE

Les combats étant très importants dans Brutal, il est conseillé de lire attentivement cette section!

DONNER UN COUP DE POING

Pour donner un coup de poing standard, appuyez sur X ou Y.
Y = coup de poing léger. Très utile pour infliger une série de coups très rapidement.
X = coup de poing moyen. C'est un bon moyen d'attaque. Il cause des dégâts moyens.
GAUCHE= coup de poing puissant. C'est celui qui cause le plus de dégâts, mais prend le plus de temps à exécuter.

Pour donner un coup de poing lorsque vous êtes ACCROUPI, appuyez

simplement sur le Control Pad vers le bas, et recommencez comme indiqué ci-dessus.
Pour donner un coup de poing circulaire (pas disponible pour tous les personnages), appuyez sur ARRJÈRE et un bouton coup de poing.

DONNER UN COUP DE PIED

Pour donner un coup de pied appuyez sur:
B = coup de pied léger. Très utile pour infliger une série de coups très rapidement.
X = coup de pied moyen. C'est un bon moyen d'attaque. Jl cause des dégâts moyens.
DROJTE = coup de pied puissant. C'est celui qui cause le plus de dégâts, mais prend le plus de temps à exécuter.

Pour effectuer un BALAYAGE, appuyez simplement sur le Control Pad vers le bas, puis recommencez comme indiqué ci-dessus. Si vous réussissez votre balayage, votre adversaire se retrouve sur le dos de votre personnage.
Pour donner un coup de pied circulaire (pas disponible pour tous les personnages), appuyez sur ARRJÈRE et sur un bouton coup de pied.

LE SYSTÈME D'APPRENTISSAGE

Lorsque vous vous êtes particulièrement distingué, le Dali Llama enseigne un nouveau coup spécial à votre personnage. Jl vous montre d'abord comment l'utiliser. Vous obtenez ensuite trois essais pour vous entraîner. Si vous n'arrivez pas à reproduire le coup spécial après trois essais, le Dali Llama s'impatiente devant tant d'incompétence et vous abandonne.

REPLAY INSTANTANÉ

Après chaque combat, le jeu passe automatiquement en mode JNSTANT REPLAY (Replay instantané). CELUJ QUJ A GAGNE LE COMBAT CONTRÔLE LE REPLAY. Pour passer ceci, appuyez légèrement sur le bouton START. Lors du replay instantané, l'action se déroule au ralenti.

CARACTÉRISTIQUES DE BRUTAL

SYSTÈME DE CEINTURE

Au début du jeu, les joueurs ne disposent pas de tous les coups disponibles. Jls doivent obtenir leurs ceintures en gagnant les combats, et finalement prouver leurs capacités au Dali Llama dans le dojo. Les coups supplémentaires pour chaque personnage lui sont accordés avec chaque nouvelle ceinture.

ENTRER UN MOT DE PASSE/SAUVEGARDER UN JEU

Le jeu enregistre toutes les informations concernant le personnage, y compris son niveau de ceinture, ses victoires et ses défaites. Vous trouverez également le nom du joueur, ce qui personnalise chaque mot de passe.

Les huit chemins de la sagesse

Chaque personnage représente l'un des chemins de la sagesse.

1. Idées
2. Intentions
3. Paroles
4. Actes
5. Moyens d'existence
6. Efforts
7. Attention
8. Concentration mentale

Les personnages sont

Kung Fu Bunny
Tai Cheetah
Kendo Coyote
Foxy Roxy
Rhei Rat
Prince Leon
Ivan the Bear
The Dali Llama

Ces personnages ont tous une histoire et des capacités différentes.

Profils des personnages

KUNG FU BUNNY

Idées - "Le courage, c'est connaître la peur."

Style - Patte relax

Kung Fu Bunny inclina la tête en signe de contemplation. Assis en tailleur, il essayait de trouver conseil au plus profond de son âme. "Il est dans la nature des choses que tout bien provienne du mal, et tout mal provienne du bien." Il se rappela ce que lui avait dit son vieux maître. "De la peinture blanche sur une toile blanche ne constitue pas une œuvre." Kung Fu Bunny acquiesça de la tête.

L'invitation, écrite de la main du Dali Llama, était arrivée la veille à son temple refuge. Il était invité à participer à la compétition une fois de plus. Kung Fu Bunny était indécis. Il avait fait vœu de non-violence, mais le monastère était pauvre et avait besoin des fonds que la compétition pourrait fournir.

Il regarda autour de lui, appréciant la paix de sa retraite dans la forêt. Deux papillons passèrent près de lui, n'ayant aucune idée de ce qui le tracassait. Leur vie consistait à voler et se nourrir, pas à refaire le monde. Il sourit à cette réponse. Il allait participer à la compétition et combattre; s'il gagnait, le monastère serait sauvé pour plusieurs années. Mais, il savait au fond de lui que ça n'était pas la raison pour laquelle il allait combattre. Il combattait parce que c'était dans sa nature; il dut admettre à regret qu'il ne pourrait jamais se libérer de sa nature.

"Un tableau blanc est tout de même une œuvre, pour le peintre", dit-il tout haut en souriant.

Les papillons l'ignorèrent et poursuivirent leur route.

QUI EST KUNG FU BUNNY?

Vous êtes gentil et prévenant. Rien ne vous donne autant de plaisir que de savoir que vous avez aidé quelqu'un d'autre à réussir. Cependant, vous éprouvez des difficultés à prendre des décisions personnelles et à vous y tenir. Votre volonté d'aider les autres vient du fait que vous aimez que quelqu'un d'autre donne une direction à votre vie.

COUPS SPÉCIAUX

Provocation:

Flash Kick (Coup de pied ultra rapide):

Double Flash Kick (Coup de pied ultra rapide double):

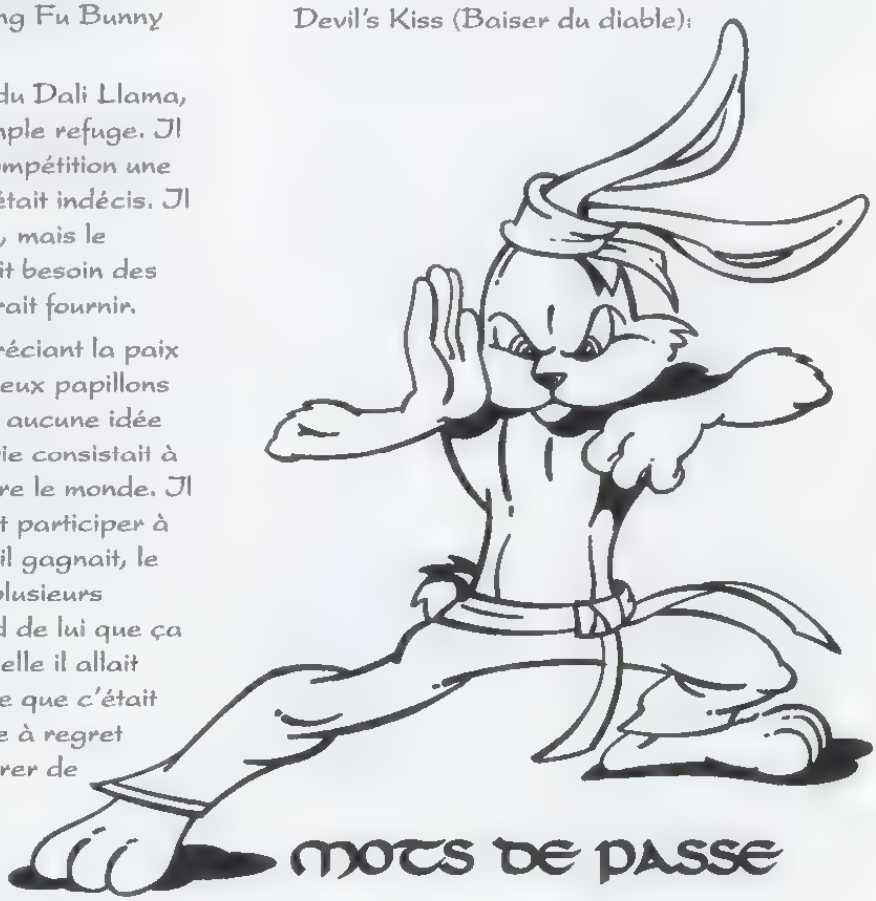
Scissors Kick (Coup de pied en ciseaux):

KATAS

Dance of Death (Danse de la mort):

Iron Fist (Poing d'acier):

Devil's Kiss (Baiser du diable):



MOTS DE PASSE

Ceinture / Coup -

Ceinture / Coup -

Ceinture / Coup -

Ceinture / Coup -

Tai Cheetah

Attention – "Vous êtes responsable de celui que vous enseignez."

Style – Tai Chi Chuan

Tai Cheetah était au sommet de la montagne. La brise fraîche ébouriffait sa fourrure. Il était temps de commencer l'entraînement. Il se mit lentement à évoluer, essayant de penser au combat à venir. Alors qu'il effectue ses mouvements, ses mains décrivent des formes complexes devant lui. Ses pensées commencent à vagabonder alors que son corps s'exerce.

Quatre ans s'étaient donc écoulés. Il avait placé l'invitation encore cachetée dans sa ceinture, mais le symbole qu'elle portait lui avait donné une idée de ce qu'elle contenait. Le poing représentant les huit chemins de la sagesse, le signe du Dali Llama; la compétition allait avoir lieu!

Il n'avait pas besoin de participer car il avait déjà remporté le plus grand défi de la vie. Il avait tout réussi dans la vie; il était spirituellement riche, avait une famille heureuse, et assez d'argent. Oui, il avait gagné tout ce qu'il pouvait. Il perdit l'équilibre et trébucha au cours de son Kata. Il avait tout gagné sauf lui. Il soupira comme à chaque fois qu'il pensait à son élève Kendo Coyote. Il l'avait sauvé des griffes d'une troupe de lions, et lui avait enseigné tout ce qu'il savait, mais il avait échoué. Bien que Kendo excellât dans le domaine physique, il ne comprit jamais le côté spirituel. Maintenant, Kendo était devenu tout ce que Tai Cheetah combattait, mais ils étaient restés bons amis.

Tai Cheetah se souvenait des difficultés qu'il avait rencontrées lorsqu'il enseignait Kendo Coyote. Un jour ils étaient assis dans le dojo, il avait placé un coussin entre eux.

"La douceur cache toujours la force" avait dit Tai Cheetah. "Ta patte pourra peut-être briser le bois le plus épais ou la brique la plus compacte, mais tu ne pourras jamais casser un coussin."

Avant que Tai Cheetah n'ait pu dire un seul mot, Kendo avait sorti son épée, frappé le coussin, et rengainé. Il avait devant lui le coussin coupé en deux.

Tai Cheetah soupira une fois de plus. Cela lui faisait mal, mais il devait aller à la compétition pour savoir ce qu'il était advenu de son élève. Il craignait le pire.

Qui est Tai Cheetah?

Vous êtes dévoué à ceux qui vous sont proches. Vous êtes froid et n'avez aucun sentiment envers ceux que vous considérez comme vos ennemis. Vos capacités sont pratiquement inégalées, mais vous manquez de motivation personnelle pour exceller. Bien souvent, vous êtes satisfait de votre vie, et ne voyez aucun intérêt à en changer. Vous avez trop souvent vu les autres "réussir" et se transformer ensuite en personnages déplaisants. Vos objectifs sont modestes, mais votre bonheur sera grand.

Coups spéciaux

Provocation:

Fire Kick (Coup de pied enflammé):

Fire Run (Course enflammée):

Fire Punch (Coup de poing enflammé):

Katas

Divine Wind (Vent divin):

Fist of the North (Poing du nord):

The Way of the Crane (Grue):

Mots de passe

Ceinture / Coup -

Ceinture / Coup -

Ceinture / Coup -

Ceinture / Coup -

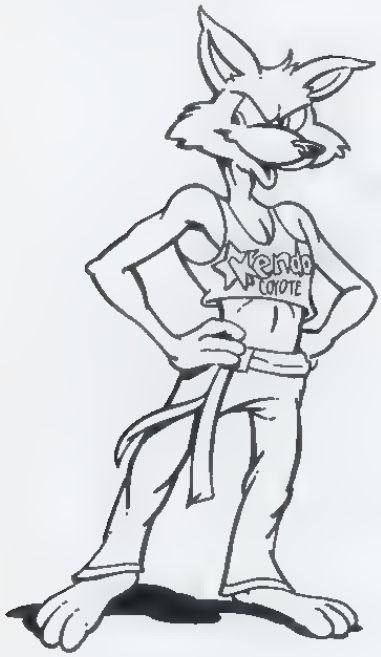
Ceinture / Coup -

KENDO COYOTE

Intentions - "Je suis de RETOUR!"

Style - Kenjutsu

"ILS SONT SUUUUPER!" Kendo présenta en souriant le paquet de corn flakes Kendo Coyote à la caméra. "COUPEZ!" cria le réalisateur. "Superbe Kendo, superbe, vraiment tu es le MEILLEUR!"



Le sourire de Kendo disparut comme par enchantement, il ignora le réalisateur et se dirigea vers les coulisses. Il s'empara du téléphone et composa un numéro.

"Hé, James? Ouais, c'est moi Kendo, ouais j'viens de finir." Kendo se versa un verre et s'allongea sur le divan.

"Écoute, je veux faire du cinéma.... Ouais, sûr, mais c'est pas avec des petites pubs que je vais pouvoir m'acheter un yacht!" Il enfila distraitement son peignoir se trouvant à côté du divan; il portait les initiales KC.

"Quoi? Il faut que je me batte encore? Et, mais j'étais numéro 1 pendant.... ouais, ÉTAIT, OK, OK." Il regarda les murs de la pièce couverts de trophées et de médailles remportés lors de tournois précédents. Le public avait la mémoire courte. "Bien sûr, je le ferai; tu me connais, je ferai n'importe quoi pour un petit magot! Ouais, pas de problème, j'ai ce qu'il faut. Fais-moi confiance et dans un mois j'aurai un autre trophée qui nous rapportera un peu de fric. Bien sûr, James." Kendo raccrocha le combiné et regarda son ventre. Il débordait sur sa ceinture. Il était clair qu'il allait devoir s'entraîner à nouveau. Il se dirigea vers le grand plateau de nourriture près du divan, et regarda sous le plat de caviar. Déçu, il déplaça d'autres plats pour voir s'ils ne cachaient rien. Puis il se mit à sourire comme quelqu'un qui a une bonne idée, et se dirigea vers la poubelle de l'autre côté de la pièce. Il retourna la poubelle et passant en revue son contenu, il laissa échapper un tonitruant: "Je l'ai!". Il déplia le morceau de papier pour révéler un poing entouré d'une étoile à huit branches.

Il commençait à vieillir et à prendre du poids, mais Kendo se jura qu'il gagnerait ce tournoi. Leurs rituels idiots ne m'intéressent pas mais je les battrai quand-même.

QUI EST KENDO?

Vous êtes un vainqueur. Quoi qu'il arrive vous savez que vous finirez par réussir. Vous n'êtes pas rebuté par les problèmes, et vous cherchez toujours une nouvelle solution. Votre confiance vous rend complètement insouciant. Vous laissez libre-cours à vos caprices et ne vous refusez jamais rien.

COUPS SPÉCIAUX

Provocation:

Slam Punch (Coup de poing avec projection):

Cannonball (Boulet de canon):

Spinball (Torpille):

KATAS

The Five Rings (Les cinq anneaux):

Ki Force (Force Ki):

Hapkido Kata (Kata Hapkido):

MOTS DE PASSE

Ceinture / Coup -

Ceinture / Coup -

Ceinture / Coup -

Ceinture / Coup -

Ceinture / Coup -

RHEI RAT

Paroles - (Devise non disponible)

Style - Boxe Thaï

Son adversaire essuya le sang qui coulait de son nez, et la foule l'acclama. Rhei était prêt pour la prochaine attaque. Il évita d'un mouvement un piètre coup de pied circulaire et donna deux coups de poing qui atteignirent son adversaire à l'aine. Il poursuivit avec un coup ultra rapide au cou et l'acheva d'un puissant coup de pied au visage. Son adversaire fut projeté hors du ring et alla atterrir inconscient dans la foule. Il aurait probablement besoin d'être hospitalisé. Rhei se renfrogna à la vue de tant d'admiration pour lui et quitta la salle.

Son manager s'approcha de lui alors qu'il se dirigeait vers les vestiaires.

"Rhei, Rhei!" appela-t-il, "Tu pourrais quand-même saluer la foule, au moins une fois! Ou même sourire!"

Rhei s'arrêta net, se retourna et regarda son manager droit dans les yeux.

"OK, OK, c'était simplement une suggestion. Tiens, j'ai une lettre pour toi. Elle est arrivée aujourd'hui."

Rhei prit la lettre et haussa un sourcil alors qu'il essayait d'ouvrir l'enveloppe fraîchement cachetée. Son manager commença à balbutier.

"Les, euh...., serviteurs l'ont ouverte par erreur et je leur ai dit de la recoller..." dit-il d'une voix peu assurée.

Rhei secoua la tête à la stupidité d'une telle excuse.

Les invitations à la compétition étaient scellées par un cachet de cire, pas de la colle.

"De toute façon, tu ne peux pas y aller" continua son manager. "Tu dois disputer des matchs tout ce mois-là, désolé!" Son manager lui montra la page de son emploi du temps pour confirmer la véracité de son argument. Il émit un faible sourire de compassion et referma l'emploi du temps pour mettre fin à la discussion. Rhei le fixa du regard.

"L'un d'eux est Silver River en personne!" se défendit le manager. Rhei regarda l'invitation, puis le manager.

"Ce combat va nous rapporter 100 000 dollars, on ne peut quand-même pas laisser passer ça!" Le manager avait l'air de plus en plus désespéré. Rhei se retourna et s'éloigna.

"OK, OK, je vais changer la date. Je ne peux vraiment pas discuter avec lui!" Il secoua la tête et suivit Rhei dans les vestiaires,

"Hé, Rhei, on pourrait compenser si tu acceptais de faire cette pub pour shampooings?" ajouta-t-il avec espoir.

La porte des vestiaires claqua sèchement.

QUI EST RHEI?

Vous méprisez les idiots. Vous voulez qu'ils soient humiliés. Vous êtes celui qui peut affronter les brutes et les couvrir de honte. Vous avez des difficultés à vous faire des amis car ils vous énervent souvent par leur ignorance et leur incapacité. Vous parlez peu, car vous pouvez répondre à vos questions beaucoup mieux que ne le font les autres. Il vous est étrangement difficile de réussir dans la vie, alors que d'autres personnes moins douées y arrivent.

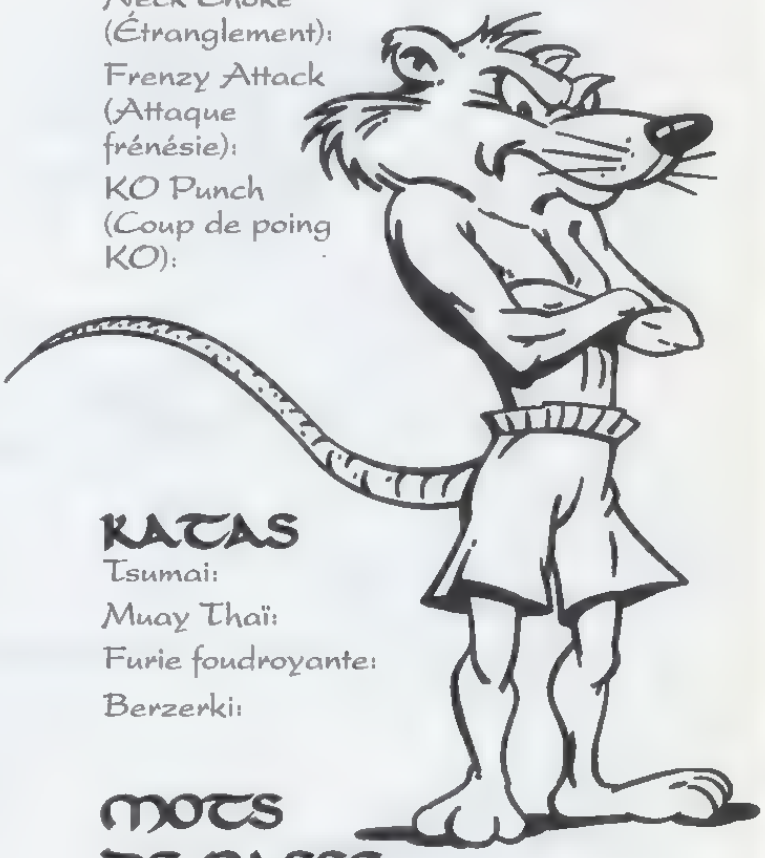
COUPS SPÉCIAUX

Provocation:

Neck Choke (Étranglement):

Frenzy Attack (Attaque frénésie):

KO Punch (Coup de poing KO):



KATAS

Tsumai:

Muay Thaï:

Furie foudroyante:

Berzerki:

MOTS DE PASSE

Ceinture / Coup -

Ceinture / Coup -

Ceinture / Coup -

PRINCE LEON THE LION

Efforts - "Je n'ai qu'un juge, le monde."

Style - Tan Ku (La rage d'acier)

Leon descendit du jet et salua la foule. Une clameur monta et des guirlandes de fleurs atterrirent à ses pieds. Ça faisait du bien de revenir à la maison! La limousine l'emmena au palais royal où l'attendaient tous les serviteurs.

Son père, le roi, était encore à la chasse et ne serait pas de retour avant plusieurs jours.

"Votre Altesse?" L'un des serviteurs poussa une petite enveloppe vers Leon.

Il la prit en hochant la tête et l'ouvrit. Après avoir lu l'invitation, il la replia soigneusement, la remit dans l'enveloppe et posa celle-ci sur une petite table. Il alla à la fenêtre et observa les plaines africaines qui s'étendaient aussi loin que portait son regard.

"Vous y serez tous les deux, n'est-ce pas?" se dit-il à lui-même. Se rendant dans son bureau, il ouvrit un cahier et feuilleta les pages. Il était rempli de coupures de journaux de ses deux ennemis, Tai Cheetah et Kendo Coyote.

"Kendo Coyote au cinéma!" annonce en gros le New York Informer.

"Tai Cheetah investit dans les télécommunications" rapporte le Wall Street Journal.

Leon repoussa le cahier et regarda le plafond. "Je vous humilierai comme vous m'avez humilié" se jura Leon. Pour l'honneur, il allait traverser le monde et se battre, mais pour sa fierté, il allait gagner.

QUI EST LEON?

Vous n'oubliez jamais rien. Vous remettez les pendules à l'heure et rien ne vous arrête. Votre volonté est indomptable, mais il vous est difficile de vous concentrer sur plus d'une chose à la fois.

COUPS SPÉCIAUX

Provocation:

Bite (Morsure):

Swim Attack (Attack à lanage):

Roar (Grognement):

Power Chord (Corde puissante):

KATAS

Rage Within (Rage intérieure):

The Leon Experience (L'expérience de Leon):

Wild Side (Côté sauvage):

MOTS DE PASSE

Ceinture / Coup -

Ceinture / Coup -

Ceinture / Coup -

Ceinture / Coup -

FOXY ROXY (INDRAH PRASHMET)

Moyens d'existence - "La plus grande joie est de s'occuper des autres."

Style - Penjat Silat

Alors qu'elle se penchait vers l'enfant blessé, le sourire d'Indrah était sincère, même si le décor était faux. Les flashes des appareils photo crépitaient et effaçaient tout sentiment d'intimité entre elle et l'enfant. Mais c'était l'inconvénient d'être présidente de l'organisation pour l'enfance des N.U. L'ironie du sort avait voulu que 20 ans auparavant elle soit une orpheline abandonnée dans un hôpital des N.U., exactement comme celui-ci. Dans sa jeunesse, elle n'avait eu qu'une passion, la maîtrise de l'art martial Penjat Silat. Dans sa vie d'adulte, elle n'avait aussi qu'une passion: aider ceux qui vivaient actuellement ce qu'elle avait enduré. Et voilà pourquoi elle aidait les gens. Elle était déterminée à soulager tous les jours la douleur des autres. Pour le monde entier, elle était l'une des bureaucrates les plus populaires, mais elle avait un secret.

Maintenant, quatre ans s'étaient écoulés et il était temps de penser à son secret. Elle allait participer à la compétition à condition d'y être invitée. Elle aimait beaucoup le grand homme qui la présidait, le Dali Llama.

"Pouvez-vous prendre l'enfant dans vos bras mademoiselle Prashmet?" Le reporter la ramena à la réalité. Elle fit un grand sourire et pensa au moment où personne ne lui demanderait de sourire, sauf lorsqu'elle recevrait la Ceinture du Ciel.

QUI EST FOXY?

Vous êtes quelqu'un de capricieux, espiègle, qui aime la joie et le bonheur. Cependant, vous ne pouvez pas prendre les choses sérieusement pendant trop longtemps; vous avez également besoin d'avoir des intérêts divers.

COUPS SPÉCIAUX

Provocation:

Handstand attack (Attaque arbre droit):

Rolling Sweep (Balayage en roulade):

Whiplash Kick (Coup de pied coup de fouet):

KATAS

Kuntao Kata (Kata Kuntao):

Penjat Sila Mind Throw (Projection Penjat Silat):

Call o the Lotus (Appel du Lotus):

MOTS DE PASSE

Ceinture / Coup -

Ceinture / Coup -

Ceinture / Coup -

Ceinture / Coup -

Ceinture / Coup -

Ceinture / Coup -

IVAN BEAR

Actes - "Vous vous reposerez quand vous serez mort."

Style - Militaire soviétique

Ivan s'étira sur son siège dans l'étroit compartiment du train. Bien sûr, le trans-sibérien n'était pas conçu pour être confortable, mais pour quelqu'un de sa taille, c'était encore pire. Ivan n'était pas le type de soviétique qui acceptait stoïquement son sort. Il était plutôt du genre à faire partager son inconfort aux autres. Il n'arrêtait pas de donner des coups de coude à ses voisins, les réveillant sans cesse. S'il avait été plus petit, ils n'auraient pas hésité à le menacer. Après un certain temps, il commença à s'intéresser aux forêts qu'il traversait. Il aurait bien aimé y vivre, de n'importe quoi. L'inactivité du voyage était supportable uniquement grâce à la pensée de l'action à venir. Imaginez, lui, Ivan, invité par le plus grand maître des arts martiaux, pour participer à une compétition sur son île. Ivan n'était pas entraîné dans une discipline particulière. Bien sûr, il avait été champion militaire de combat au corps-à-corps 3 années d'affilée. Il avait ensuite accepté du travail sur un chantier de construction, et fait une croix sur sa vie de compétition, jusqu'à ce que la lettre arrive. Elle était en lieu sûr au fond de sa poche, et de temps à autre, il la touchait, juste pour se rassurer. Ivan sourit et donna un coup de coude dans les côtes de son voisin.

QUI EST IVAN?

Vous êtes un bon vivant et n'acceptez pas les absurdités. La plupart des problèmes peuvent être résolus avec un peu de logique et de travail. Vous détestez rester assis trop longtemps, et n'arrivez pas à comprendre comment certaines personnes peuvent rester assis à ne rien faire.

COUPS SPÉCIAUX

Provocation:

Earthquake (Séisme):

Big Belly Attack (Attaque gros ventre):

KATAS

Strength of the North (Force du nord):

Jab Al Nar (Coup Al Nar):

Rage of the World (Rage du monde):

MOTS DE PASSE

Ceinture / Coup -

Ceinture / Coup -

Ceinture / Coup -

Ceinture / Coup -

Ceinture / Coup -

Ceinture / Coup -

Ceinture / Coup -

Ceinture / Coup -

Ceinture / Coup -

LE DALI LLAMA

Il se tenait les bras écartés au sommet de la montagne. De là, il pouvait voir l'océan qui entourait l'île. Il inspira profondément, et laissa son esprit vagabonder. Il les vit, un par un, se diriger vers l'île. Il y avait Kendo qui buvait sur un bateau de croisière. Mais il serait peu judicieux de considérer Kendo comme un idiot.

Prince Leon faisait encore des ravages en Asie, et arriverait ragaillardi par son voyage. Quelque chose semblait motiver Leon. Le Llama se demandait s'il ne perdrait jamais sa rage.

Tai Cheetah était plongé dans un exercice de méditation en attendant que l'avion arrive. Thai était le seul pour lequel gagner ou perdre n'avait aucune importance.

Foxy s'engouffra, de nuit, dans une voiture sombre afin que son voyage reste secret.

Kung Fu Bunny s'entraînait encore au cœur de la forêt.

Jvan the Bear était encore dans le train se plaignant du manque de confort et de la nourriture.

Le Llama baissa les bras et attendit. La compétition allait bientôt commencer.

"Ce n'est que par la force intérieure que vient la force physique."

"Parfois, le coup le plus rapide est celui assené en dernier."

Vous obtiendrez le code pour incarner le Dali Llama lorsque vous aurez terminé le jeu au niveau ceinture noire ou supérieur.

COUPS SPÉCIAUX

Provocation:

Head Butt (Coup de tête):

Smoke (Fumée):

Apocalypse:

Mind of the Gods (Esprit des dieux):

MOTS DE PASSE

Ceinture / Coup -

Ceinture / Coup -

Ceinture / Coup -

Ceinture / Coup -

Ceinture / Coup -

Ceinture / Coup -

Ceinture / Coup -

Ceinture / Coup -

Ceinture / Coup -

Tao de Brutal

"Ce n'est que par la force intérieure que vient la force physique."

"Parfois, le coup le plus rapide est celui assené en dernier."

Le miroir

Quand ton adversaire attaque,
c'est là qu'il est le plus faible,

Pour vaincre ton adversaire, tu dois le comprendre,

Pour connaître ton adversaire, tu dois te mettre à sa place,

En battant ton adversaire, tu dois te battre toi-même,

Il n'y a pas d'adversaires.

Le feu

Le guerrier connaît la peur, car il doit la susciter,

Le guerrier connaît la force, car il en a besoin,

Le guerrier connaît son corps, car c'est son arme,

Le guerrier peut consacrer sa vie à devenir un maître,

Le guerrier peut perdre un combat, mais jamais l'honneur.

L'eau

Les êtres libres ont le savoir, donc la peur est impossible,

Les êtres libres n'ont pas la force, ils ont le rire,

Les êtres libres connaissent leur corps car il leur procure de la joie,

Les êtres libres le deviennent dès qu'ils ouvrent les yeux,

Les êtres libres rient et le combat ne les atteint pas.

La musique

La musique est partout,

Le rythme améliore tout,

Le rythme donne la forme,

La forme donne la victoire,

Avec la forme, la victoire n'a plus d'importance.

Le vent

Peux-tu combattre le vent?

Peux-tu voir le vent?

Peux-tu tenir le vent?

Qui est le vent?

Regarde, le voilà!

La route

Où veux-tu aller?

Pourquoi veux-tu y aller?

Qui veux-tu être?

Que veux-tu avoir?

Attends!

Es-tu arrivé plus vite?

Le maître

Le maître n'en parle pas,

Le novice parle comme un maître,

Le maître connaît la joie et la forme,

Le maître sourit au monde,

Et le monde lui sourit en retour.

GLOSSAIRE DES TERMES DES ARTS MARTIAUX

kata:

Séquence fixe de coups. L'élève doit répéter ces coups si souvent qu'ils deviennent instinctifs. Dans une situation de combat, un guerrier en difficulté se souviendra généralement de son kata.

chi:

Se traduit par "souffle". Le chi est l'énergie intérieure.

ki:

Très similaire au chi (voir ci-dessus). C'est le terme japonais pour l'énergie intérieure ou l'esprit.

dojo:

Ecole d'arts martiaux ou lieu d'entraînement.

obi:

La ceinture indiquant le niveau de compétence en arts martiaux.

dan:

Se traduit par "étape". C'est un système d'évaluation à partir de la ceinture noire.

gi:

Tunique et pantalon amples portés pour pratiquer de nombreux arts martiaux.

gourou:

Sage ou professeur.-

ka:

Élève d'arts martiaux. Ainsi, le judoka apprend le judo.

tao:

La voie ou doctrine d'un art particulier.

L'équipe de Brutal

Conception Rod Humble
Graphismes Andy Gilmour
Dave hall
Juan Sanchez
Programmation Dave Lincoln

Soutien supplémentaire

Productrice exécutive
Elizabeth Curran
Directeur de la création
Stephen Curran
Tests Travis Williams
Larry Pacey
Musique "ppdix"
Doug Brandon
Robin Heifitz
Empêcheur de tourner en rond William B. McCormick

Packaging/ manuel

Auteur Rod Humble
Conception Wendy Weber
Technique Sherry Kross
John Tombley
Illustrations Mark Fredrikson
Calligraphie Glen Yoshiyama

Gametek Limited Warranty

Gametek, garantit à l'acheteur initial de ce produit que la cartouche Gametek sur laquelle est enregistré le programme informatique, est dénuée de tout défaut de matériel ou de fabrication, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Le programme contenu sur la cartouche Gametek est vendu "tel quel", sans garantie implicite ou explicite d'aucune sorte, et Gametek n'est pas responsable des pertes et dommages pouvant résulter de l'utilisation de ce programme. Gametek s'engage, pour une période de 90 jours, à réparer ou remplacer, gratuitement, à sa discrétion, toute cartouche Gametek, envoyée, port payé avec une preuve de la date d'achat, à l'adresse suivante: GAMETEK U.K. Ltd, 5 Bath Road, Slough, Berks SL1 3UA, Angleterre.

Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Elle ne s'applique pas et sera nulle si le défaut de la cartouche Gametek est le résultat d'abus, d'usage déraisonnable, de mauvais traitement ou de négligence. Cette garantie exclut toute autre garantie, et aucune représentation ou réclamation de quelque nature n'engagera ou n'obligera Gametek. Les garanties implicites applicables à ce logiciel, y compris les garanties de qualité marchande et d'adaptation à un usage particulier, sont limitées à la période de quatre-vingt-dix (90) jours indiquée précédemment.

En aucun cas, Gametek ne sera tenu responsable de dommages accessoires ou indirects résultant de la possession, de l'utilisation ou du mauvais fonctionnement de la cartouche Gametek.
Certains pays n'acceptent pas l'exclusion ou la limitation des dommages accessoires ou indirects, ou la limitation de la garantie implicite, et il se peut que les limitations ou exclusions ci-dessus ne s'appliquent pas à votre cas. Cette garantie vous donne des droits spécifiques, et ces droits varient d'un état à l'autre.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

GameTek UK Ltd,
5 Bath Road, Slough, Berks SL1 3AU.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON